

PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN PADA SIKAP PENGGUNAAN WEBSITE (Survei pada Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Malang)

Moch Iskandar Z

Imam Suyadi

Heru Susilo

Fakultas Ilmu Administrasi

Universitas Brawijaya

Malang

Email:Kandar_Enbreaker@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan dan kemanfaatan pada sikap penggunaan *website*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *explanatory research*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 74 orang responden yang pernah menggunakan *Website* Kaskus di Kelurahan Kauman kecamatan Klojen Malang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Metode pengumpulan data dengan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari kedua variabel kemudahan Dan kemanfaatan secara bersama-sama berpengaruh sikap penggunaan *website*. Dari perhitungan SPSS 13.0 untuk uji F diketahui bahwa $F_{hitung} = 39,246 > F_{tabel} 2,877$ dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,5$. Secara sendiri-sendiri diketahui Kemudahan, dan Kemanfaatan berpengaruh signifikan pada sikap penggunaan *website*. Selain uji F dan uji t, uji R^2 diketahui nilai *R Square* sebesar 0,512 yang berarti besarnya variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 55,9%

Kata kunci: Kemudahan, Kemanfaatan, *Website*, Internet, Sikap Pengguna *website*

Abstract

*The purpose of this study was to determine the influence on the attitude of ease of use and usefulness of the website. This type of research is explanatory research. The samples in this study were 74 respondents who had used the Kaskus website in the Kauman Klojen Malang districts. The sampling technique using simple random sampling. Methods of data collection by questionnaire. Data analysis using descriptive analysis and multiple regression analysis. The results showed that the two variables of convenience and expediency jointly affect attitude use the website. SPSS 13.0 for calculation of the F test is known that $F_{hitung} = 39.246 > F 2.877$ with a significance of $0.000 < 0.5$. Individually known to ease and usefulness have a significant effect on the attitude of the use of the website. In addition to the F test and t-test, known R^2 value of *R Square* of 0.512, which means the magnitude of the independent variable on the dependent variable was 55.9 %*

Keywords : *Ease, usefulness, Websites, Internet, User Attitude website*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa masyarakat pada kebutuhan informasi yang sangat tinggi terkait dengan kepentingan dan pemanfaatan teknologi informasi. Seperti kehadiran internet yang membawa dampak signifikan sebagai suatu media yang telah memberikan berbagai bentuk kemudahan dan layanan dengan jangkauan yang lebih luas dan mudah dipahami.

Kebutuhan informasi yang tinggi membawa masyarakat pada harapan media yang cepat dalam menyajikan informasi sehingga masyarakat dengan mudah mengambil sebuah keputusan apabila terkait dengan kepentingannya dan mempermudah memetakan permasalahan yang sedang berkembang.

Internet merupakan salah satu produk teknologi yang banyak digunakan, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya pengguna internet di Indonesia. Pengguna dapat

menggunakan internet untuk melakukan transfer data, mencari informasi atau komunikasi. Internet dapat diimplementasikan dalam berbagai aspek mulai dari bidang pendidikan, ekonomi, dan bisnis, politik dan lain-lain. Salah satu layanan yang ada di internet adalah *World Wide Web* (*www*) adalah layanan internet yang paling populer. *Web* merupakan kumpulan informasi, layanan, dan *website* berbasis multimedia yang didukung oleh internet (Haag, *et al.*, 2004, h. 108 dan Laudon & Laudon, 2006, h. 22). Dua tujuan utama penggunaan *website* adalah penerbitan informasi dan pemerolehan informasi. Saat ini, semakin banyak orang bergantung pada *website* untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan pencarian informasi, pertukaran file, dan berbagi pengetahuan (Wanget *al.*, h. 2003). Sehingga banyak sekali aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan surfing dalam internet karena kebutuhan akan informasi.

Kemudahan untuk memiliki sebuah akses internet membuat jumlah dari pengguna internet meningkat. Hal tersebut telah menarik berbagai kalangan untuk dapat menggunakan internet. Internet menyediakan berbagai *channel* pilihan untuk dapat menarik minat masyarakat.

Salah satu situs internet di Indonesia tersebut adalah Kaskus, *website* ini sangat ramai dikunjungi oleh web browser baik Indonesia maupun luar negeri. Kaskus ini terkenal karena situs ini menyediakan berbagai macam forum, termasuk forum jual beli dengan menyediakan pasar virtual untuk bertransaksi jual beli secara online. Kaskus adalah situs forum komunitas maya terbesar di Indonesia. Kaskus dikunjungi sedikitnya oleh 500.000 orang, dengan jumlah *page view* melebihi 3.500.000 setiap harinya. Anggotanya, yang berjumlah lebih dari 900.000, tidak hanya berdomisili dari Indonesia namun tersebar juga hingga negara lainnya.

Mengingat bahwa banyak yang melihat kalangan masyarakat yang kurang memahami dalam mengenal internet, namun melihat perkembangan teknologi yang semakin maju dan mudahnya akses internet sehingga masyarakat seharusnya juga bisa mengetahui tentang teknologi internet yang semakin meningkat. Dalam hal ini, minat masyarakat dalam mengakses sebuah informasi juga akan meningkat. Karena untuk mengakses *website* saat ini bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun serta dengan siapapun. Hal ini tentu akan memberikan kemudahan bagi user yang tidak memiliki waktu banyak, sehingga

mereka dapat berselancar secara *online* untuk mencari informasi sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka menarik untuk dipahami dan dibahas dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Pada Sikap Penggunaan *Website* (Survei pada Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang)”.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi Internet

Usdiyanto (2001, h.11) menyatakan bahwa internet adalah sebuah alat penyebaran informasi secara global. Menurut Haag, *et al.*, (2004, h.39), internet adalah sebuah jaringan komputer yang luas yang menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia. Sementara itu menurut Tomasi (2005, h.4), “*the internet is a public communications network used by millions of people all around the world to exchange business and personal information*”. Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa internet adalah sebuah jaringan komunikasi data publik yang digunakan oleh jutaan orang di seluruh dunia bertukar informasi bisnis dan informasi personal.

Definisi Website

World wide web (*web*) adalah layanan internet yang paling populer. *Web* adalah sebuah sistem dengan standar-standar yang diterima secara universal untuk menyimpan, mengambil, menyusun, dan menampilkan informasi didalam sebuah lingkungan jaringan. Informasi disimpan dan ditampilkan sebagai halaman elektronik yang dapat berisi teks, grafis, animasi, suara, dan video (Laudon dan Laudon, 2008 h. 22). Menurut O’Leary dan O’Leary (2005, h. 28) *web*, yang juga dikenal sebagai *world wide web* dan WWW, diperkenalkan pada 1992 di Center for European Nuclear research (CERN) di Swiss. *Web* adalah *interface* multimedia kepada sumber daya yang tersedia di internet.

Browser

Browser adalah program yang memungkinkan akses kepada sumber daya *website*. *Browser* memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi, atau menjelajahi *website*, dengan mudah berpindah dari satu *website* ke *website* lain. Dua *browser* yang dikenal baik adalah Netscape navigator dan microsoft explorer (O’Leary dan O’Leary, 2005, h.32). *Browser*

menginterpretasikan perintah HTML dan mengambil dokumen sebagai *webpage*. Sebagai contoh, ketika *browser* pengguna terhubung untuk pertama kali ke internet, *browser* membuka *webpage* spesifik yang telah diatur pada *browser setting*. Halaman ini menyajikan informasi mengenai *website* bersama dengan rujukan dan *hyperlink* atau *link* yang menghubungkan pada dokumen lain yang berisi informasi terkait, *test file*, citra grafis, audio, dan video klip.

Kemudahan

Kemudahan menurut Davis, et. al (1989) mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa pemakaian suatu sistem tidak banyak memerlukan usaha. Dalam pengertian ini mudah berarti terbebas dari kesulitan atau usaha yang besar. Penggunaan internet dianggap mudah jika tidak terlalu banyak usaha dan perhatian yang harus dicurahkan untuk mengaksesnya. Davis (1989) menyatakan bahwa usaha berkaitan dengan sumber daya yang mungkin akan dialokasikan untuk melaksanakan berbagai kegiatan. Sumber daya tersebut adalah pikiran, tenaga dan waktu yang dicurahkan.

Kemanfaatan

Menurut Davis (1989), kemanfaatan mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan sistem tertentu akan dapat membantu meningkatkan kinerja. Menurut Thompson (1991:26), pengertian manfaat dapat mengarah pada istilah lain yaitu tentang kesesuaian teknologi pekerjaan. Sejauh mana suatu teknologi memberikan bantuan kepada individu untuk menyelesaikan semua pekerjaan.

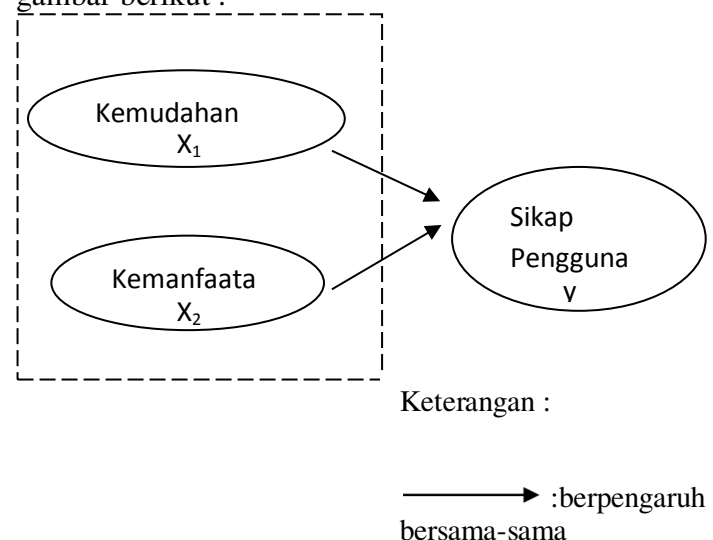
Attitude(Sikap)

Thomas (2005) menyatakan bahwa sikap adalah suatu kesadaran individu yang menentukan perbuatan-perbuatan yang nyata ataupun yang mungkin akan terjadi didalam kegiatan sosial. Sebaliknya bila ia memiliki sikap yang negatif terhadap suatu objek, maka ia akan, mengecam, mencela, menyerang, bahkan membinasakan objek tersebut. Demikian sikap merupakan konsep yang membantu untuk membantu memahami tingkah laku (Ahmadi, 1991: h. 161-164). Sementara itu, dalam Ma'ruf, et al., (2002, h.2) menegaskan bahwa sikap adalah perasaan seseorang mengenai suatu konsep yang dapat berupa sebuah merek, sebuah kategori, seorang, suatu ideologi atau entitas lain yang dapat

dipikirkan orang dan dikenai perasaan. Sedangkan Ajzen dan Fishbein, (1975, h.362) menyatakan bahwa sikap merupakan perasaan positif atau negatif individu mengenai melaksanakan perilaku sasaran. Menurut McKechnie, et al., (2006), sikap terhadap sebuah sistem informasi ditentukan oleh persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan sistem informasi tersebut, dan sikap terhadap penggunaan sistem tersebut pada gilirannya merupakan determinan kunci bagi niat untuk menggunakan, yang pada akhirnya menentukan penggunaan sistem.

Model Konseptual dan Hipotesis Penelitian

Model Konseptual merupakan konstruksi verbal atau visual yang membantu untuk membedakan antara apa yang penting dan apa yang tidak, sebuah model konseptual menawarkan kerangka kerja yang menggambarkan (secara logis) hubungan kausal antara faktor-faktor yang berkaitan. Kerlinger (1990:48) mengemukakan bahwa konsep mengungkapkan abstraksi yang terbentuk oleh generalisasi dari hal-hal khusus. Secara lebih lanjut Kerlinger (1990:48) juga menjelaskan bahwa konstruk adalah konsep, akan tetapi dengan pengertian tambahan yakni ia diciptakan atau digunakan dengan kesengajaan dan kesadaran penuh bagi suatu maksud ilmiah yang khusus. Mengacu pada rumusan masalah dan tinjauan pustaka yang dipaparkan sebelumnya, maka dapat digambarkan model konseptual seperti gambar berikut :



Gambar 1. Model Konseptual

Hipotesis adalah pernyataan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis selalu mengambil bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum

maupun khusus variabel yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan pengertian hipotesis menurut Sugiyono (2009:64) adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Hipotesis

1. Ada pengaruh dari variabel Kemudahan (x1) dan Kemanfaatan (x2) berpengaruh secara bersama – sama Terhadap Sikap Pengguna *Website*(y).
2. Ada pengaruh dari variabel Kemudahan (x1) dan Kemanfaatan (x2) berpengaruh secara sendiri-sendiri Terhadap Sikap Pengguna *Website* (y).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. “Penelitian survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok atau pun dari suatu daerah” (Nazir, 2009:56). Jenis penelitian ini adalah *explanatory research* (penelitian penjelasan) dengan pendekatan kuantitatif, karena pada penelitian ini dapat menjelaskan hubungan dan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, baik secara bersama-sama maupun sendiri-sendiri yang ada dalam hipotesis tersebut. Alasan peneliti menggunakan *explanatory research* adalah karena penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan hubungan dan pengaruh antar variabel melalui pengujian hipotesis. Dan Alasan menggunakan penelitian eksplanatori karena dalam penelitian ini akan menjelaskan secara lengkap mengenai pengaruh dari Kemudahan dan Kemanfaatan pada Sikap Penggunaan *Website* melalui pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Situs Kaskus.co.id

Kaskus (Kaskus.us) adalah situs forum komunitas maya terbesar di Indonesia. Kaskus didirikan pada tanggal 6 November 1999 oleh tiga pemuda asal Indonesia yang sedang melanjutkan studi di Seattle, Amerika Serikat. Mulanya Andrew Darwis, Ronald, dan Budi membuat Kaskus untuk memenuhi tugas kuliah mereka. Pada awalnya Kaskus sendiri bertujuan untuk mengobati kerinduan mahasiswa Indonesia

di luar negeri akan Indonesia melalui berita-berita Indonesia yang diterjemahkan.

Di tahun 2006 Kaskus terpaksa berubah domain dari .com menjadi .us karena penyebaran virus Brontok yang menyerang situs-situs besar Indonesia termasuk Kaskus. Sejak saat itulah alamat situs Kaskus berubah menjadi Kaskus.us, yang juga sekaligus mengartikan bahwa Kaskus adalah us atau kita. Pada tahun 2008, Andrew Darwis dan Ken Dean Lawadinata memutuskan untuk mengelola Kaskus secara profesional. Situs Kaskus, personel dan infrastruktur yang terkait akhirnya diboyong ke Indonesia. Di Indonesia, kantor Kaskus pertama berlokasi di daerah Mangga Besar, yang dibantu dengan 2 orang tenaga profesional, Dibawah naungan PT. Darta Media Indonesia.

Forum diskusi KASKUS kerap memberitakan informasi yang tidak bisa ditemukan di portal-portal berita lain. FJB KASKUS juga terbukti sebagai tempat paling lengkap untuk menemukan segala macam produk & jasa. Di KASKUS juga tercipta jargon & istilah-istilah khas yang akhirnya menjadi budaya pengguna internet di Indonesia. Beberapa diantaranya adalah Juragan, Pertamax, Rekber, COD, dan istilah-istilah lainnya.

Karakteristik Responden

1. Distribusi Responden Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin

Pengguna situs kaskus didominasi Laki-laki dengan responden sebanyak 50 responden atau (67,57%) sedangkan wanita sebanyak 24 responden atau (32,43%). dan mayoritas responden didominasi usia antara 19-25 tahun yaitu sebanyak 29 orang responden (39,19%).

2. Distribusi Responden Berdasarkan lama waktu menggunakan internet

Penggunaan internet dari 74 orang responden, yang dinyatakan dalam persentase (%), maka jawaban responden Lama waktu menggunakan internet < 1jam sebanyak 0 orang responden (0%), 1-2 jam sebanyak 11 orang responden (14,86%), 2-3 jam sebanyak 17 orang responden (22,97%), 3-5 jam sebanyak 31 orang responden (41,89%) dan yang lebih dari 5 jam sebanyak 15 orang responden (20,27%). Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa lamanya penggunaan waktu yang digunakan untuk mengakses

internet, yaitu 3-5 jam oleh sebagian besar responden.

Distribusi Frekuensi Variabel Penelitian

1. Distribusi Frekuensi Variabel Kemudahan Penggunaan (X_1)

Dari 74 responden, terdapat 11 responden atau 14,86% yang menyatakan sangat tinggi tentang Sangat mudah mengakses SitusKaskus untuk melakukan hal yang di inginkan, yang menyatakan tinggi sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 25 responden atau 33,78%, yang menyatakan netral sebanyak 21 responden atau 28,38%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang menyatakan rendah sebanyak 1 responden atau 1,35%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 4,99 yang terletak pada interval $> 4,51-5,50$ yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item ($x_{1.1}$), mengakses SitusKaskus untuk melakukan hal yang di inginkan sehingga user baru/lama tidak kesulitan untuk mengakses dan menggunakan situs kaskus dalam pencarian informasi yang diinginkan.

Pada unit kedua dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 9 responden atau 12,16% yang menyatakan sangat tinggi tentang SitusKaskus mudah untuk di mengerti dan jelas, yang menyatakan tinggi sebanyak 15 responden atau 20,27%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 16 responden atau 21,62%, yang menyatakan netral sebanyak 18 responden atau 24,32%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan rendah sebanyak 6 responden atau 8,11%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 1 responden atau 1,35%. Nilai mean sebesar 4,66 yang terletak pada interval $> 4,51-5,50$ yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item ($x_{1.2}$), SitusKaskus mudah untuk di mengerti dan jelas sehingga dapat digambarkan user baru/lama tidak sulit atau bingung untuk mengakses dan menggunakan situs kaskus dengan berbagai fitur yang disediakan.

Pada unit ketiga dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 6 responden atau 8,11% yang menyatakan sangat tinggi tentang

Situs Kaskus sangat fleksibel untuk berinteraksi dengan user, yang menyatakan tinggi sebanyak 19 responden atau 25,68%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 27 responden atau 36,49%, yang menyatakan netral sebanyak 10 responden atau 13,51%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan rendah sebanyak 3 responden atau 4,05%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 4,92 yang terletak pada interval $> 4,51-5,50$ yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item ($x_{1.3}$), Situs Kaskus sangat fleksibel untuk berinteraksi dengan user sehingga dapat digambarkan user mudah untuk berinteraksi dengan banyak user lain melalui situs kaskus.

Pada unit keempat dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 17 responden atau 22,97% yang menyatakan sangat tinggi tentang SitusKaskus sangat mudah untuk digunakan untuk berbagi informasi, yang menyatakan tinggi sebanyak 18 responden atau 24,32%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 22 responden atau 29,73%, yang menyatakan netral sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 8 responden atau 10,81%, yang menyatakan rendah sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 5,36 yang terletak pada interval $> 4,51-5,50$ yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item ($x_{1.4}$), SitusKaskus sangat mudah untuk digunakan untuk berbagi informasi sehingga dapat digambarkan user dapat dengan mudah untuk saling berbagi informasi menggunakan fitur seperti forum yang disediakan di situs kaskus.

2. Distribusi Frekuensi Variabel Kemanfaatan (X_2)

Dari 74 responden, terdapat 18 responden atau 24,32% yang menyatakan sangat sesuai tentang Forum dalam Kaskus berguna sebagai sarana jasa jual beli dan mencari informasi, yang menyatakan sesuai sebanyak 30 responden atau 40,54%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 14 responden atau 18,92%, yang menyatakan netral sebanyak 8 responden atau 10,81%,

yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 4 responden atau 5,41%, yang menyatakan bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 5,68 yang terletak pada interval $>5,51-6,50$ yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.1) tentang Forum dalam Kaskus berguna sebagai sarana jasa jual beli dan mencari informasi sehingga dapat digambarkan user yang dapat menggunakan jasa jual beli dengan cepat dengan menggunakan FJB kaskus dan informasi melalui forum atau fitur search yang ada pada situs kaskus.

Pada unit kedua dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 25 responden atau 33,78% yang menyatakan sangat sesuai tentang mudah menemukan informasi yang diinginkan forum Kaskus, yang menyatakan sesuai sebanyak 23 responden atau 31,08%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan netral sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang menyatakan bertolak belakang sebanyak 1 responden atau 1,35%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 5,69 yang terletak pada interval $>5,51-6,50$ yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.3) tentang mudah menemukan informasi yang diinginkan forum Kaskus sehingga dapat digambarkan user yang dapat forum atau fitur search dengan berbagai subkategori yang disediakan untuk mempermudah pencarian yang ada pada situs kaskus.

Pada unit ketiga dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 20 responden atau 27,03% yang menyatakan sangat sesuai tentang Aksesibilitas *situs* Kaskus yang cepat, yang menyatakan sesuai sebanyak 15 responden atau 20,27%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 21 responden atau 28,38%, yang menyatakan netral sebanyak 13 responden atau 17,57%, yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang menyatakan bertolak belakang sebanyak 0 responden atau

0%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,43 yang terletak pada interval $> 4,51-5,50$ yang artinya berada pada kategori bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.3) tentang Aksesibilitas *situs* Kaskus yang cepat, sehingga dapat digambarkan dengan aksebitas yang cepat membuat user tidak menghabiskan banyak waktu untuk mengakses pada situs kaskus.

Pada unit keempat dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 18 responden atau 24,32% yang menyatakan sangat sesuai tentang Merupakan cara yang sangat efektif berinteraksi dengan berbagai user dalam forum Kaskus, yang menyatakan sesuai sebanyak 27 responden atau 36,49%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 15 responden atau 20,27%, yang menyatakan netral sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 2 responden atau 2,70%, yang menyatakan bertolak belakang sebanyak 1 responden atau 1,35%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,61 yang terletak pada interval $>5,51-6,50$ yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.4) tentang Merupakan cara yang sangat efektif berinteraksi dengan berbagai user dalam forum Kaskus sehingga dapat digambarkan user mudah untuk berinteraksi dengan banyak user lain dalam berbagai subkategori dalam forum pada situs kaskus untuk berbagi informasi.

Nilai mean pada variabel kemudahan (x2) sebesar 5,60 yang terletak pada interval $> 5,51-6,50$ yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Hal ini menggambarkan bahwa banyak manfaat untuk user menggunakan situs kaskus sebagai suatu situs untuk pencarian informasi, berbagi informasi, berinteraksi dengan sesama user dan sebagainya.

3. Distribusi Frekuensi Variabel Sikap Pengguna (Y)

Dari 74 responden, terdapat 19 responden atau 25,68% yang menyatakan sangat tinggi tentang Berencana untuk mengakses website di masa yang akan datang, yang menyatakan tinggi sebanyak 29 responden atau 39,19%, yang menyatakan

kurang tinggi sebanyak 13 responden atau 17,57%, yang menyatakan netral sebanyak 10 responden atau 13,51%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 3 responden atau 4,05%, yang menyatakan rendah sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,69 yang terletak pada interval >5,51-6,50 yang artinya berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan mean pada item (y1.1) tentang Berencana untuk mengakses website di masa yang akan datang, sehingga dapat digambarkan dengan kemudahan dan fitur pada situs membuat minat user untuk mengakses website untuk yang akan datang.

Pada unit kedua dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 21 responden atau 28,38% yang menyatakan sangat tinggi tentang sering memakai jasa di situs Kaskus daripada situs lain, yang menyatakan tinggi sebanyak 13 responden atau 17,57%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 23 responden atau 31,08%, yang menyatakan netral sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 3 responden atau 4,05%, yang menyatakan rendah sebanyak 2 responden atau 2,70%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 1 responden atau 1,35%. Nilai mean sebesar 5,38 yang terletak pada interval >4,51-5,50 yang artinya berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan mean pada item (y1.2) tentang sering memakai jasa di situs Kaskus daripada situs lain dapat digambarkan dengan kemudahan dan fitur layanan pada situs FJB yang tidak asing bagi user membuat minat user untuk lebih sering memakai layanan tersebut.

Pada ketiga dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 30 responden atau 40,54% yang menyatakan sangat tinggi tentang Selalu akan mengakses website di masa yang akan datang, yang menyatakan tinggi sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 16 responden atau 21,62%, yang menyatakan netral sebanyak 12 responden atau 16,22%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang menyatakan rendah sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,66

yang terletak pada interval >5,51-6,50 yang artinya berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan mean pada item (y1.3) tentang Selalu akan mengakses website di masa yang akan datang, dapat digambarkan dengan kemudahan dan fitur layanan pada akan menarik minat bagi user lebih sering mengakses pada situs kaskus.

Analisis Data

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi

Variabel bebas	Unstan dardize d	Standa rdized	t hitu ng	Proba bilitas	Keter angan
	Coeffici ents	koefisi en beta			
Constant	0.204		0.1 03	0.918	
X1	0.200	0.237	2.8 77	0.005	Signif ikan
X2	0.559	0.657	7.9 70	0.000	Signif ikan
Variabel terikat	Y				
R	: 0,725				
R square (R ²)	: 0,525				
Adjusted R square	: 0,512				
F hitung	: 39,246				
Probabilitas Fhitung	: 0,000				

Sumber : Data Primer diolah

Pengujian Hipotesis

a. Hipotesis I (F test / Serempak)

Pengujian F atau pengujian model digunakan untuk mengetahui apakah hasil dari analisis regresi signifikan atau tidak, dengan kata lain model yang diduga tepat/sesuai atau tidak. Jika hasilnya signifikan, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan jika hasilnya tidak signifikan, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

b. Hipotesis II (t test / Parsial)

t test digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Dapat juga dikatakan jika t hitung > t tabel atau -t hitung < -t tabel maka hasilnya signifikan dan berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan jika t hitung < t tabel atau -t hitung > -t tabel maka hasilnya tidak signifikan dan berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan Tabel. 8 diperoleh hasil sebagai berikut :

- t test antara X_1 (kemudahan penggunaan) dengan Y (Sikap pengguna) menunjukkan t hitung = 2,877, maka pengaruh X_1 (kemudahan penggunaan) terhadap Sikap pengguna adalah signifikan. Hal ini berarti H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa Sikap pengguna dapat dipengaruhi secara signifikan oleh kemudahan penggunaan atau dengan meningkatkan kemudahan penggunaan maka Sikap pengguna akan mengalami peningkatan secara nyata.
- t test antara X_2 (kemanfaatan) dengan Y (Sikap pengguna) menunjukkan t hitung = 7,970. Sedangkan t tabel ($\alpha = 0.05$; db residual = 71) adalah sebesar 1,994, maka pengaruh X_2 (kemanfaatan) terhadap Sikap pengguna adalah signifikan pada alpha 5%. Hal ini berarti H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa Sikap pengguna dapat dipengaruhi secara signifikan oleh kemanfaatan atau dengan meningkatkan kemanfaatan maka Sikap pengguna akan mengalami peningkatan secara nyata.

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	X_1	X_2	Y	Unstandardized Residual
N	74	74	74	74
Normal Parameters ^{a,b}				
Mean	19.9324	22.5000	16.8243	.0000000
Std. Deviation	3.95638	3.85792	3.24927	2.30495779
Most Extreme Differences				
Absolute	.088	.138	.141	.062
Positive	.057	.077	.099	.037
Negative	-.088	-.138	-.141	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z	.756	1.185	1.215	.533
Asymp. Sig. (2-tailed)	.617	.120	.104	.939

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data primer diolah

Dari hasil perhitungan didapat nilai **sig.** sebesar 0.784 (dapat dilihat pada Tabel.9) atau lebih besar dari 0.05; maka ketentuan H_0 diterima yaitu bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

b. Uji Multikolinieritas

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Correlations			Collinearity Statistics	
		Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	X_1	.316	.323	.235	.985	1.015
	X_2	.685	.687	.652	.985	1.015

Sumber: Data primer diolah

c. Uji Heterokedastisitas

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a											
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.762	2.145		2.219	.030					
	LN_X1	-.849	.516	-.191	-1.648	.104	-.208	-.192	-.189	.983	1.017
	LN_X2	-.636	.553	-.133	-1.150	.254	-.158	-.135	-.132	.983	1.017

a. Dependent Variable: LN_UR

Sumber: Data primer diolah

Dari hasil pengujian tersebut didapat bahwa nilai sig. seluruh variabel adalah $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi tidak nyata maka terdapat hubungan yang penting secara statistik di antara peubah sehingga dapat disimpulkan bahwa sisaan mempunyai ragam homogen (konstan) atau dengan kata lain tidak terdapat gejala heterokedastisitas. Dengan terpenuhi seluruh asumsi klasik regresi di atas maka dapat dikatakan model regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah sudah layak atau tepat. Sehingga dapat diambil interpretasi dari hasil analisis regresi berganda yang telah dilakukan.

Pembahasan

1. Pengaruh kemudahan dan kemanfaatan secara bersama-sama pada sikap pengguna

Hasil analisis statistik menggunakan regresi linier berganda menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara variabel kemudahan dan kemanfaatan Pada sikap pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel kemudahan dan kemanfaatan mampu mempengaruhi secara bersama-sama pada sikap pengguna untuk mengakses atau menggunakan situs www.kaskus.co.id untuk mencari informasi.

2. Pengaruh kemudahan dan kemanfaatan secara sendiri-sendiri terhadap pada sikap pengguna

Pengujian hipotesis yang kedua menghasilkan gambaran mengenai pengaruh kemudahan dan kemanfaatan secara sendiri-sendiri pada sikap pengguna. Hasil analisis statistik membuktikan bahwa secara sendiri-sendiri terdapat pengaruh yang signifikan pada kemudahan dan ke manfaat pada sikap pengguna. Pembahasan lengkap disajikan sebagai berikut:

- a. Pengaruh variabel kemudahan Pada sikap pengguna

Hasil pengujian membuktikan bahwa persepsi kemudahan mempunyai pengaruh secara signifikan pada Sikap pengguna. Menurut Jogianto (2007:115) kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (*is the extent to which a person believes that using a technology will be free of effort*). Dari definisinya, diketahui bahwa konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) ini juga merupakan sesuatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi kemudahan yang didapat, minat positif untuk menggunakan sistem tersebut akan timbul dari penggunaannya dan menyebabkan semakin besar keinginan untuk menggunakan sistem tersebut.

b. Pengaruh variabel kemanfaatan Pada sikap pengguna

Hasil pengujian membuktikan bahwa persepsi manfaat mempunyai pengaruh secara signifikan Pada sikap pengguna. Menurut Vankatesh & Davis (2000) kemanfaatan sebagai derajat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan pencapaian di dalam pekerjaan. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (*“as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her on his performance.”*). Dari definisinya diketahui bahwa kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Dapat disimpulkan bahwa persepsi tentang kegunaan dalam menggunakan suatu sistem

merupakan faktor yang dominan untuk menjelaskan manfaat dari penggunaan suatu sistem tersebut. Untuk meningkatkan manfaat dari penggunaannya itu sendiri, diperlukan kesadaran dari penyedia layanan tersebut untuk menekankan keuntungan (kenyamanan, manfaat, dan lain lain) apa saja yang diberikan dalam pelayanannya. Seorang individu akan merasa *familiar* terlebih dahulu dan menikmati dalam menggunakan teknologi lalu mereka dapat merasakan manfaat dari teknologi yang digunakan.

Kesimpulan

1. Pengaruh secara simultan (bersama-sama) tiap variabel bebas terhadap Sikap pengguna dilakukan dengan pengujian F-test. Dari hasil analisis regresi linier berganda diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 39,246, sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan nilai sebesar 3,126, Hal tersebut berarti F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sehingga H_0 ditolak, yang berarti variabel bebas mempunyai pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap Sikap pengguna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian terhadap hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh secara bersama-sama (simultan) variabel bebas terhadap variabel Sikap pengguna dapat diterima.
2. Untuk mengetahui pengaruh secara individu (parsial) variabel bebas (kemudahan penggunaan (X_1) dan kemanfaatan (X_2)) terhadap Sikap pengguna dilakukan dengan pengujian t-test. Berdasarkan pada hasil uji didapatkan bahwa terdapat dua variabel yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap Sikap pengguna yaitu kemudahan penggunaan dan kemanfaatan
3. Berdasarkan pada hasil uji t didapatkan bahwa variabel kemanfaatan mempunyai nilai t hitung dan koefisien beta yang paling besar. Sehingga variabel kemanfaatan mempunyai pengaruh yang paling kuat dibandingkan dengan variabel yang lainnya maka variabel kemanfaatan mempunyai pengaruh yang dominan terhadap Sikap pengguna.

Saran

1. Diharapkan pihak perusahaan dapat mempertahankan serta meningkatkan

- pelayanan terhadap kemanfaatan, karena variabel kemanfaatan mempunyai pengaruh yang dominan dalam mempengaruhi Sikap pengguna, diantaranya yaitu dengan menambah fitur dan layanan baru sehingga mempermudah pengguna untuk mengakses dan mencari informasi yang tepat ke dalam situs, sehingga Sikap pengguna akan meningkat.
2. Mengingat variabel bebas dalam penelitian ini merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi Sikap pengguna diharapkan hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang merupakan variabel lain diluar variabel yang sudah masuk dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. A. 1991. *Psikologi Sosial. Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Davis, F., D. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. MIS quarterly*. Volume 13(3), 319-340.
- Jogiyanto, H.M. 2004. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta : BPFE.
- Kerlinger, Fred. 1990. *Asas-Asas Penelitian Behavioral*, Diterjemahkan oleh Gadjah Mada University Press. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Laudon, K. C., dan Laudon, J. P. 2000. *Management Information Systems: Organization and Technology in The Networked Enterprise Sixth Edition*. New Jersey: Prentice-Hall International.
- Ma'ruf. JJ. Ramayah, T. & Mohammed, O.2002. *Pengembangan Model. Pengukuran untuk Memprediksi Perilaku Niat Menggunakan Media Internet: Suatu Pendekatan Structural Equation Model*. The Procceding of the International Seminar Indonesia-Malaysia.
- McKechnie, S. Winkl Hover, H. & Ennew, E. 2006. *Applying The Technology Acceptance Model to The Online Retailing of Financial Service. International Jurnal of Retail & Distribution Management*.
- Nazir, Moch. 2009. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Thomas W, et al. (2005). *Electronic market and electronic hierarchies : effect of information technology on market structure and corporate strategies*.
- Venkatesh, Moris, M., G., Davis, G., B., dan Davis F., D. 2003. *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. MIS Querterly*. Volume 27(3), 425-478.